

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah salah satu aspek dari kegiatan manusia secara kompleks yang tidak sepenuhnya bisa dijelaskan atau dijabarkan. Lebih lanjut, pembelajaran merupakan produk dari interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman. Secara umum, pembelajaran ialah usaha yang dilakukan secara sadar yang dilakukan seorang pendidik untuk membelajarkan siswa dengan memberikan arahan sesuai dengan sumber-sumber belajar lainnya untuk mencapai sebuah tujuan yang diinginkan (Trianto 2010: 17).

Salah satu mata pelajaran dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah matematika. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, baik secara umum maupun secara khusus. Secara umum matematika digunakan untuk perdagangan, pembangunan rumah, dan lain lain. Hampir dalam setiap aspek kehidupan ilmu matematika dapat diterapkan (Rostina, 2015). Pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa sehingga guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif, efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa (Wahyudi dan Kriswandani, 2013).

Marti (2010) mengemukakan bahwa meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus melakukan pembelajaran matematika karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui media pembelajaran matematika. Menurut (Miarso, 2004), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran dapat dijadikan upaya baru dalam pembelajaran

untuk menarik minat siswa serta dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan tujuan pembelajaran, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang salah satunya berupa permainan matematika.

Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika. Tujuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Sanjaya, 2009). Menurut Dienes dalam Ruseffendi (1992: 125-127), permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada anak didik.

Masalah yang sering muncul siswa belum paham tentang konsep penjumlahan bilangan bulat, ketika diberikan pembelajaran dengan menggunakan garis bilangan seperti yang biasa diterangkan guru sebagian besar siswa merasa bingung, maka dibutuhkan media papan kartun bilangan dengan harapan menjadi media yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami siswa. Alasan membuat papan kartun bilangan dikarenakan siswa kelas 4 SD cenderung masih suka bermain dan melihat gambar-gambar yang menarik bagi mereka, papan kartun bilangan ini dibuat untuk belajar dengan bermain dan disajikan dengan gambar-gambar kartun agar siswa lebih senang belajar penjumlahan bilangan bulat dengan menggunakan papan kartun bilangan. Hasil wawancara dengan guru kelas 4 SD di Gugus Sidorejo Lor, siswa kurang memahami konsep matematika dan mengalami kesulitan belajar pada operasi bilangan bulat, hal ini terlihat pada sebagian besar materi yang diajarkan dalam pokok bahasan operasi bilangan bulat. Operasi bilangan bulat terdiri dari operasi penjumlahan dan operasi pengurangan. Himpunan bilangan bulat terdiri dari bilangan bulat negatif, bilangan nol dan bilangan bulat positif. Siswa masih bingung membedakan operasi pengurangan dengan bilangan negatif, atau jika operasi pengurangan berdekatan dengan bilangan negatif seperti ini $-5 + 8$, siswa akan menjawab hasilnya 3. Pemberian tanda harus negatif atau positif masih bingung. Solusi permasalahan ini, guru mencoba mengenalkan garis bilangan, namun sebagian siswa masih ada yang belum paham.

Berdasarkan latar belakang diatas, akan dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan alat peraga papan kartun bilangan sebagai media belajar bagi siswa kelas IV untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dirancang untuk memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari (Benny, 2014:125). Penelitian ini berjudul “Pengembangan Papan Kartun Bilangan Sebagai Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Kelas IV SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan papan kartun bilangan sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD?
2. Apakah papan kartun bilangan memenuhi kelayakan (valid) sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD?
3. Apakah papan kartun bilangan efektif sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan papan kartun bilangan sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD.
2. Mengetahui kevalidan papan kartun bilangan sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD.
3. Mengetahui keefektifan dan kepraktisan papan kartun bilangan sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran papan kartun bilangan ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Media permainan papan kartun bilangan ini diharapkan menjadi bahan ajar untuk mengembangkan khususnya dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, memperoleh pendekatan mengajar yang kreatif, efektif, dan menarik dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa, memperoleh suatu cara belajar matematika yang lebih menyenangkan, dan lebih merangsang siswa untuk melakukan aktivitas belajar seperti menjawab pertanyaan serta melatih kepercayaan diri siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai wacana dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran dan hasil pembelajaran.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai inspirasi dan sumber referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah Papan Kartun Bilangan sebagai Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Kelas IV SD.
2. Muatan Papan Kartun Bilangan sebagai Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika untuk Kelas IV SD ini untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
3. Kompetensi yang hendak dicapai melalui papan kartun bilangan ini adalah siswa dapat membangun konsep secara utuh mengenai materi dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

4. Mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

F. Keterbatasan Produk yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Biaya pengembangan bahan tinggi dan memerlukan waktu yang relatif lama dalam pembuatan papan kartun bilangan.
2. Penggunaan papan kartun bilangan ini terbatas hanya untuk materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
3. Memerlukan konsentrasi yang lebih untuk menggunakan papan kartun bilangan.